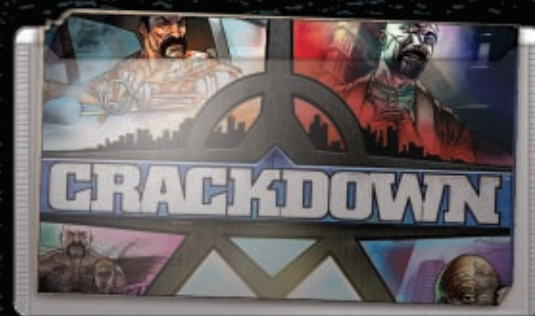




XBOX 360

XBOX
LIVE



MANUAL DE CAMPO



8 82224 26059 6

1206 Pieza n° X12-44574-01 XX



Guía de
estrategia disponible
primagames.com

Microsoft
game studios

ADVERTENCIA

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior del juego o el reverso).

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

Tu objetivo	2
Campaña/Contrarrelojes	3
Puntos de abastecimiento de La Agencia	4
Vehículos	5
Controles	6-7
HUD (visor frontal de datos)	8-9
Información del HUD/Habilidades	10-11
Armas y explosivos	12-13
Xbox Live	14
Créditos	15
Garantía	16
Soporte técnico	17



BIENVENIDO A CRACKDOWN

FIG A 0001



TU OBJETIVO

BIENVENIDO, RECLUTA.

La Agencia agradece que te hayas prestado voluntario para poner tus conocimientos y tus habilidades al servicio de los ciudadanos de Pacific City.

No nos andaremos con rodeos: la situación es extrema. Eres nuestra única esperanza.

Pacific City, la capital de nuestra nación, se encuentra actualmente bajo el control de tres bandas muy organizadas, violentas y despiadadas: los Muertos, los Volk y la Corporación Shai-Gen.

Como respuesta a esta ola criminal de proporciones épicas, La Agencia está aprovechando el polémico trabajo del desacreditado científico (y general de Shai-Gen), el doctor Baltazar Czernenko, cuyo controvertido programa de modificación de humanos está siendo utilizado para crear agentes como tú, capaces de una evolución y de una regeneración sin parangón.

Lo único que podemos ofrecerte es la seguridad de que la muerte no significa nada para un agente como tú. Cuando tu forma física deje de funcionar, podrás dejar atrás ese caparazón y regenerarte con un aspecto físico totalmente renovado. Como herramienta de La Agencia, eres a la vez uno y muchos.

Tu objetivo principal, y el de todos los agentes, es dismantelar estas tres bandas. Para ello, tendrás que eliminar a sus líderes y devolver la paz y la prosperidad a los habitantes de Pacific City.

Tu trabajo no será fácil, recluta, pero contarás con todos los medios de La Agencia. Buena suerte.



CD 01-00003

CAMPAÑA

En el modo **Campaña**, tendrás dos opciones: enfrentarte a los jefes de las bandas tú solo o aumentar tu eficacia con la ayuda de otros agentes, mediante interconexión o Xbox Live® (necesitarás un disco duro para jugar en cooperación).

Tu objetivo principal en el modo **Campaña** es localizar y eliminar a los 21 jefes de las bandas que controlan las calles de Pacific City. Cuanto más arriba estén en la jerarquía de la banda, mejor. Sin embargo, recuerda que la banda no se colapsará totalmente hasta que elimines al jefe, a sus generales y a todos los miembros.

La Agencia dispone de expedientes de las 21 figuras clave de las bandas, con información detallada sobre sus socios, sus actividades y sobre los lugares que suelen frecuentar. Podrás acceder a estos expedientes en cualquier momento, mediante el menú **Información de La Agencia**.

Cuando alguno de los 21 líderes de las bandas se encuentre cerca, el **localizador** de tu HUD te indicará su ubicación.



CD 01-00003-A

CONTRARRELOJES

Cada vez que localices a uno de los 21 jefes de las bandas, desbloquearás una nueva misión **Contrarreloj**, que te desafiará a superar tu mejor tiempo para eliminar a ese jefe en particular.

Una misión **Contrarreloj** es como un enfrentamiento a vida o muerte en una jaula de acero; la ubicación del jefe de la banda se transformará en un territorio cerrado por lo que para eliminarlo deberás abrirte paso entre los guardias armados y sus guardaespaldas... Y tendrás que hacerlo más rápido que la vez anterior.

Para jugar a las misiones **Contrarreloj** en modo **Cooperación**, ni tú ni tu compañero necesitaréis un disco duro.

Niveles de dificultad

Tanto en el modo **Campaña** como en el modo **Contrarreloj**, podrás controlar la dificultad de tu misión. Para ello, elige uno de los tres niveles: **Duro**, **Despiadado** y **Psicópata**. El nivel de dificultad elegido determinará la dureza de los miembros de las bandas a los que persigues.

Se recomienda encarecidamente a los agentes novatos que elijan el nivel **Duro** hasta que desarrollen un conocimiento en profundidad de Pacific City y de los señores del crimen.

FIG A 0002





CD 01-00004

PUNTOS DE ABASTECIMIENTO DE LA AGENCIA

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están situados estratégicamente por todo Pacific City y proporcionan una manera muy cómoda de reabastecer tus municiones y tu salud. También podrás usarlos como atajos para desplazarte por la ciudad.

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están camuflados para pasar desapercibidos en su entorno. Cuando te acerques a uno, su presencia se manifestará mediante un marcador; un rayo de luz naranja que se mostrará en el HUD. También podrás usar el **mapa**, disponible en el menú **Información de La Agencia**, para localizar los puntos de abastecimiento activos.

Tu misión contra las bandas comienza en el corazón del baluarte de La Agencia, La Fortaleza, que funciona tanto como punto de abastecimiento como de garaje. Allí podrás elegir uno de los tres vehículos de La Agencia, capaces de transformarse de forma increíble.

Como agente novato, deberías concentrarte inmediatamente en localizar y en recuperar más puntos de abastecimiento de La Agencia, ya que así podrás disfrutar de su beneficio principal: viajar de forma instantánea entre ellos.

Además, cuando confisces armas o explosivos a los miembros de las bandas, podrás añadirlos a tu propio arsenal. Para ello, solo tendrás que llevarlos a un punto de abastecimiento de La Agencia. Cuando hayas almacenado un arma confiscada en un punto de abastecimiento, podrás recogerla en cualquier punto de abastecimiento desbloqueado.

FIG 8 CDO1



4



CD 01-00005

VEHÍCULOS

Como agente novato, tu habilidad de conducción básica te permite acceder y familiarizarte al instante con cualquier vehículo, ya sea civil, de una banda o de La Agencia. No tienes más que subirte y pisar a fondo el acelerador.

Al mejorar tu habilidad de conducción, notarás que tus tiempos de reacción son más cortos y que sintonizas mejor con cualquier vehículo que conduzcas. La prueba de la evolución de tu habilidad de conducción es más evidente al colocarte al volante de los vehículos de La Agencia, que se transforman en sincronía con tus habilidades.

Con tu habilidad de conducción en su punto álgido, serás capaz de obtener el máximo rendimiento de cualquier vehículo, tanto en el aire como en la carretera. Tu efecto sobre los vehículos de La Agencia será poco menos que impactante.

Para obtener más información sobre cómo aumentar tu habilidad de conducción, consulta "Indicadores de acrobacia/Carreras por los tejados y en carretera", en la página 11.

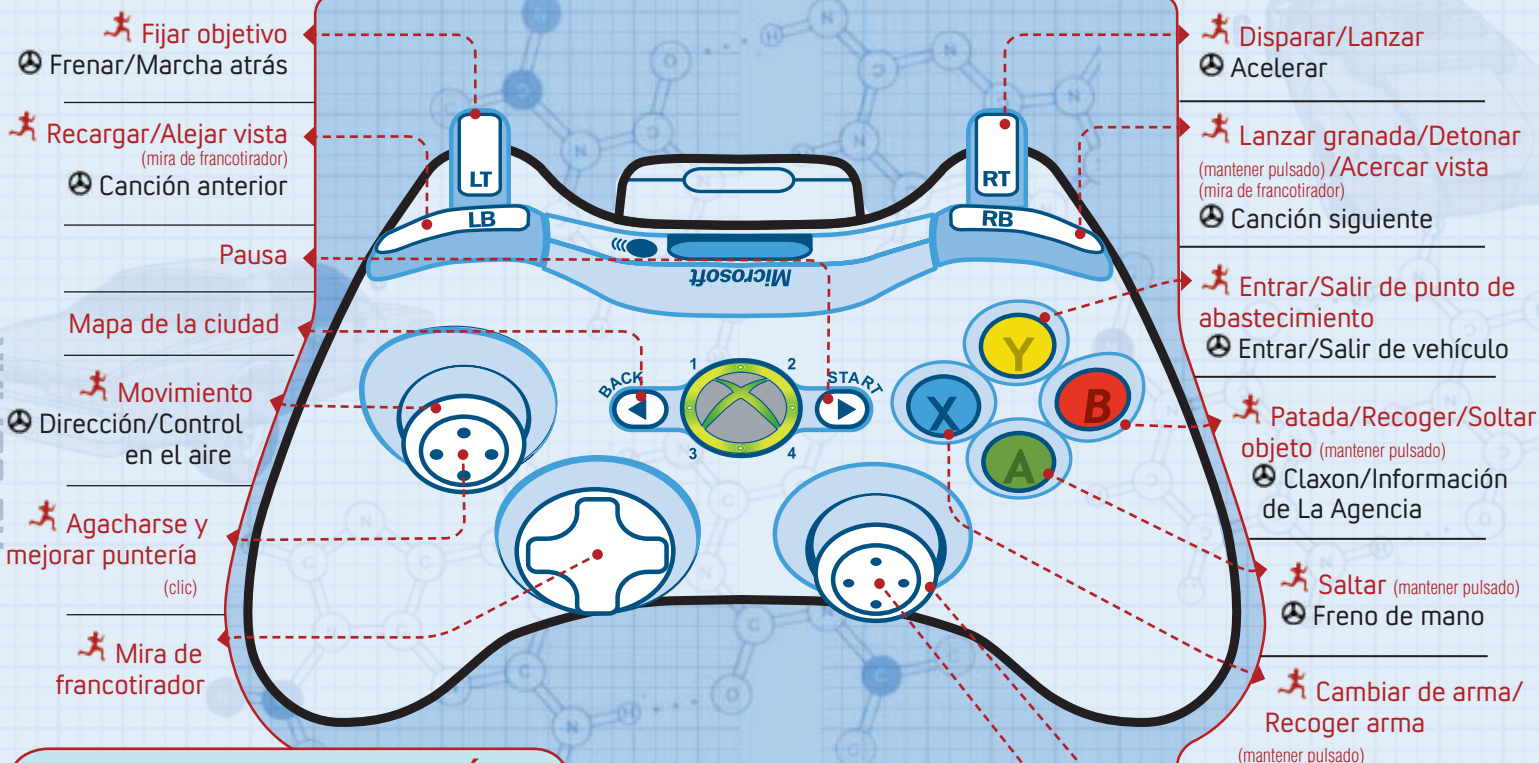


5



CONTROLES

A PIE
EN UN VEHÍCULO



CONTROLES MUSICALES (EN UN VEHÍCULO)

- RB** → Canción siguiente
- LB** → Canción anterior
- LB + RB** → Detener canción
- L + RB** → Subir volumen
- L + LB** → Bajar volumen

HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)

Indicador de salud (rojo)
Indicador de armadura (blanco)

Indicadores de habilidad

Agilidad
Conducción
Explosivos
Fuerza
Armas

Localizador



Retículo de apuntado

Avisos de pelotón de asalto/aplicador

Arma principal

Munición

Granadas

Arma de repuesto



Indicador de carrera por los tejados



Indicador de carrera en carretera



Orbe de agilidad



Indicador de acrobacia

El potente sistema de reconocimiento y de puntería de La Agencia, incluido en el HUD, te permite fijar un blanco y mantenerlo, incluso mientras te mueves.

El sistema de puntería está diseñado para resaltar automáticamente los puntos vulnerables de un blanco fijado, lo cual facilita la puntería de precisión.

Por ejemplo, al fijar el blanco sobre un vehículo, se resaltarán el tapón del depósito y los neumáticos. Al apuntar a los miembros de las bandas, se resaltarán la cabeza, los brazos y las piernas. Tal y como descubrirás, los diversos lugares a los que puedes apuntar tienen distintos efectos sobre el objetivo. Por ejemplo, podrás disparar al brazo de un objetivo armado para que suelte cualquier arma que lleve (y luego recogerla y añadirla a tu arsenal personal).

Cuando el retículo de apuntado se ponga de color rojo, podrás fijar el blanco sobre un objetivo. Usa el stick derecho para apuntar y seleccionar un blanco. Luego presiona el gatillo izquierdo para fijarlo. Cuanto más tiempo mantengas fijado un blanco, mayores serán la precisión y la efectividad del disparo. También puedes fijar blancos para aumentar la precisión al lanzar granadas, cadáveres, vehículos inhabilitados y otros objetos.

Agacharse tiene varios beneficios: puede ayudarte a encontrar cobertura detrás de objetos pequeños y también puede ayudarte a mejorar la puntería. Para alternar entre estar de pie o agachado, pulsa el stick izquierdo.

La Agencia te recomienda encarecidamente que perfecciones tu habilidad para saltar. Un salto a tiempo puede ser una manera muy eficaz de evitar daños. También puede ayudarte a salvar los huecos entre los tejados con más facilidad. Para saltar, mantén pulsado **A** o haz clic en el stick derecho.

Cuando tus actos como agente empiecen a entorpecer el funcionamiento de las bandas, los jefazos enviarán pelotones de asalto que intentarán darte caza y eliminarte.

Por otra parte, si un agente comienza a comportarse mal y mata a civiles inocentes o a pacificadores de La Agencia, será clasificado como rebelde y todos los aplicadores de La Agencia disponibles en la zona serán enviados para darle caza.

Los avisos sobre pelotones de asalto de las bandas y aplicadores se mostrarán en el HUD para informarte, en caso de que sea necesario. La posición de los pelotones de asalto y de los aplicadores también se muestra en el **localizador**.

Como agente novato, posees los niveles estándar de las habilidades principales: agilidad, fuerza, armas de fuego, explosivos y conducción. Con trabajo duro y perseverancia, podrás alcanzar la cumbre: cuatro estrellas en cada una de las habilidades principales.

Tu labor como agente novato será utilizar estas habilidades principales para eliminar a los criminales de las calles. Cuantos más criminales elimines, más desarrollarás las habilidades relevantes.

Al utilizar las habilidades principales, los indicadores de **habilidad**, situados en la parte izquierda del HUD (consulta la página 8), mostrarán tus progresos hacia el siguiente nivel en cada habilidad principal. También se mostrará la categoría de cada una de las habilidades principales.

Atento a los orbes ocultos mientras exploras la ciudad. Pueden ayudarte a aumentar la categoría de tus habilidades.

Los mejores agentes aprovechan el entorno a su favor siempre que es posible. Por ejemplo, puedes usar cualquier cornisa o el más minúsculo saliente para ayudarte a escalar incluso las estructuras más altas. Cuando estés colgado de un saliente, aprovecha la fuerza de tu tren superior (y pulsa el botón **A** o el stick derecho) para impulsarte hacia arriba.

Cuando estés trepando y escalando paredes para explorar las cumbres de la ciudad, podrás recoger indicadores de agilidad de La Agencia (también llamados orbes de agilidad). Son los indicadores verdes parpadeantes (consulta la página 9), situados en tejados y en salientes elevados repartidos por toda la ciudad, que te permitirán aumentar tu agilidad. Cuanto más alto esté situado el orbe de agilidad, más aumentará tu nivel de agilidad.

Los círculos de luz que aparecen flotando en el aire son indicadores de acrobacia, proyectados en el HUD para tu comodidad (consulta la página 9). Atravesar estos indicadores con vehículos aumentará tus habilidades de conducción.

Los rayos de luz verde proyectados en tu HUD son indicadores de carreras por los tejados (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras a pie para aumentar tu agilidad.

Las puertas de luz púrpura que se ven en el HUD son indicadores de carreras en carretera (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras en un vehículo para aumentar tu habilidad de conducción.

CD 01-00012 **ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LA AGENCIA**

Cada vez que salgas de un punto de abastecimiento de La Agencia para entrar en la ciudad, podrás elegir dos armas y un explosivo de mano para llevarlos en tu misión.

Los explosivos son un arma muy eficaz para eliminar la basura de las calles. Cuanto más eficazmente los utilices, más aumentarán sus efectos. Las armas y los explosivos de La Agencia disponibles incluyen:

CD 01-00012-A

PISTOLA MASTER COLBY



La Master Colby es la pistola reglamentaria de todos los agentes. Dispara 5 balas por segundo y tarda 2 segundos en recargar.

CD 01-00012-B

RIFLE DE ASALTO COLBY EAR50



El rifle de asalto Colby EAR50 es el rifle reglamentario de todos los agentes. Es un arma semiautomática que dispara 12 balas por segundo (una de las velocidades de disparo más elevadas de entre todas las armas disponibles en Pacific City).

CD 01-00012-C

CARGA LAPA COLBY



La carga lapa Colby es un dispositivo explosivo de mochila. Al lanzarla, se pega a su objetivo y puede ser detonada a distancia. Las cargas lapa se utilizan habitualmente para destruir objetos inmóviles, como puertas y vehículos estacionados.

CD 01-00013

ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LAS BANDAS

Aunque La Agencia proporciona a los agentes un equipo estándar excelente, la mejor fuente de armas de fuego, de explosivos y de munición son los criminales muertos. Las tres bandas cuentan con un amplio arsenal a su disposición. Cuando el miembro de una banda muera y suelte su arma, no tengas miedo de reclamar el botín tras la victoria.

CD 01-00013-A

ARMAS DE LOS MUERTOS



Subfusil Ingalls X80

El arsenal de la banda de los Muertos incluye armas básicas pero de confianza, como escopetas de cañones recortados, rifles de francotirador, ametralladoras pesadas y subfusiles (como el Ingalls X80 de la imagen). Las granadas de metralla, que causan bastante más daños que las convencionales, son el explosivo favorito de los Muertos.

CD 01-00013-B

ARMAS DE LOS VOLK



Hothead Watson HE

Al igual que a los Muertos, a los Volk les gustan las ametralladoras pesadas y los rifles de francotirador, pero también son muy aficionados a los lanzagranadas y a los lanzacohetes, que permiten enviar la carga explosiva con más precisión, más rapidez y a mayor distancia que las granadas.

CD 01-00013-C

ARMAS DE SHAI-GEN



99Longshot Bastion SX900

a distancia, como un superrifle de francotirador de largo alcance y un lanzacohetes guiados (basta apuntar hacia el blanco y el cohete guiado se ocupará del resto). Dispara y olvídate.

Las armas del arsenal de Shai-Gen incluyen ametralladoras pesadas y escopetas, pero también disponen de equipo táctico de largo alcance, que puede causar grandes daños



Con Xbox Live podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live, envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate y forma parte de la nueva revolución!

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings

Lenguajes que no aparecen en la Interfaz Xbox

Si tu juego está disponible en un idioma que no aparece en la Interfaz Xbox, tendrás que seleccionar la configuración regional correspondiente en **Configuración consola** para activar ese idioma en el juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com.

REALTIME WORLDS
Director creativo
Dave Jones

Productor
Phil Wilson

Encargado de diseño
Billy Thomson

Diseñadores
Gary Penn (Denki)
Jonathan Hughes

Jefe de diseño de misiones
Bill Green

Diseño de niveles y misiones
Russ Flaherty
Steve Iannetta

Diseño de misiones
Chris Isaacs
Ed Campbell
Neil Crawford

Director artístico
Jeff Cairns

Jefe de producción gráfica y de animación
Russell Murray

Animadores
Andy Sawers
Neil Pollock
Richard Clay

Jefe de entornos
Richard Fox

Diseño de entornos
Barry Sheridan
Brian Smith
Christian Simcock
Jason Hall
Mick McCallion
Mike McLarty
Paul Simms (Jr)
Phil McClenaghan
Stacey Jamieson
Stuart Campbell
Tahir Rashid

Jefe de vehículos
Gary Thomson

Diseño de vehículos
Martin Good

Jefe de personajes
Steve Hodgson

Diseño de personajes
Paul Simms (Sr)

Director de sonido
Raymond Usher

Consultor de sonido
Colin Anderson (Denki)

Programador de sonido
Roland Peddie

Diseño de sonido
Ross Nicoll
Stuart Ross

Jefe técnico
Keith Hamilton

Programadores del sistema
Alistair Baxter
Dave Lees
George Harris
Hugh Malan
Peter Walsh

Programadores de herramientas
Damian Scallan
Gordon Milligan

Jefe de juego e IA
Mike Enoch

Programadores de juego
Barry Cairns
Bill Henderson
David Hynd
Niall Rore

Jefe programador de IA
Stig Petersen

Programadores de IA
Bryan Robertson
Hussam Suliman
Nathan Ruck
Pranay Kamat
Stephen Holmes

Programadores de acción de personajes
Bert McDowell
Daniel Brown

Jefe de red
Iain Ross

Programador de la interfaz del usuario y de Live
Ant Sims

Coordinador de control de calidad
Iain Donald

Pruebas
Alistair White
Chris Thomson
Hughel Bunyan
Sean Branney

Tecnología de apoyo RTW
Chris Stamp
Luke Halliwell
Jacques Menuet
Maurizio Sciglio
Pat Kerr
Simon Taylor
Stuart Smith

Diseño adicional
Alan North
Steve Banks

Gráficos adicionales
Duncan Mattocks
John Harrison

Programación adicional
Alan Savage
Ben Hinchcliffe
Bob Shand
Dan Leyden
Jay Rathod
Mattias Gustavsson

Asistencia técnica de RTW
Duncan Bowring
Kenny Clark
Rory Macgregor

Oficina de RTW
Elaine Mead
Heather Marshall
John Duthie
Kirsty Scott
Marlene Laubscher

Morag Wilkie
Vicki Anderson
Coordinador de estudio de RTW
Colin Macdonald

Director comercial de RTW
Tony Harman

Presidente de RTW
Ian Hetherington

Director de coordinación de RTW
Dave Jones

Gracias a:
El personal de Microsoft
Game Studios
Mark H y Mike T, MS
Research Carol P y
Jon C, Realtime UK
Stuart R, Alistair M y
Jo D, Criterion Mark
V, Ketsujin Studios
Pierre, Gilles y equipo,
Kynogon Joakim W,
Valkyrie Entertainment
Dade y Mason, Digital
Kitchen Natalia M,
Nikitova Marc, John y
equipo, Havok Scott,
Chris y Richard, House
of Moves

Xen Services Ltd.
Coordinador de publicación
James Cope

Diseño de entorno
Chris Rundell
Chris Gottgetreu

Diseño de efectos visuales
Thor Hayton

Programador del sistema
Neil Duffield

Programador del juego
Will Sykes

Programador de IA
Paul Grenfell

Programador de herramientas
Andrew Thomas

Responsable de pruebas
Sameer Malik

Xen Services Ltd
Gary C.I.A.C. Liddon,
director ejecutivo.
Gareth Noyce, director
de operaciones.

Agradecimientos especiales
Gil Scott-Heron

MICROSOFT
Producción
Pete Wong
Peter Connelly

Diseño
Chris Novak

Gráficos
Kiki Wolfkill
Dave McCoy
Curtis Neal

Experiencia del usuario
Kiki McMillan
Beth Demetrescu
Dana Ludwig
Raquel Robertson

Pruebas de usuario
Jerome Hagen

Ingeniería
Andrew Kertesz
Russ Almond
Jason Major
Kutta Srinivasan

Pruebas
Kevin Darby
Adrian Brown
Mike Yriondo
Natahari Felton
Joe Dorgee
Jamie Evans
Greg Murphy
Alex Cutting
Andrew Marthaller
Bhargavi Srivathsan
Jami Johns
John Noonan
Kevin Dodd
Kishore Alavalapati
Mark Grimm
Steve Larson
Tian Li
Tiffany Walsh
Rahsaan Shareef
Equipos de reserva

Audio
Guy Whitmore
Kristofor Meltrioth
Ken Kato
Jason Shirley

Marketing
Craig Evans

Desarrollo de negocio
Bill Wagner

Localización
Tina Lin
Equipos de localización
de EMEA, Japón, Corea
y Taiwán Dpto.

Legal y geopolítico
Don McGowan
Sue Stickney
Elke Suber
Paige Williams

Agradecimientos especiales
Ken Lobb
Bonnie Ross
Josh Atkins
Tony Cox
Frank Pape
Laura Hamilton
Matt Whiting
JoAnne Williams
MGS Web Team
Oisín Connelly
Michael McConnochie



Soporte técnico disponible los siete días de la semana, vacaciones incluidas.

- En Estados Unidos o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 1-866-740-XBOX
- En México llame, sin costa, al 001-866-745-83-12
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 001-866-251-26-21.
- En Colombia llame, sin costa, al 01-800-912-1830
- En Chile llame, sin costa, al 1230-020-6001
- En Brasil llame, sin costa, al 0800 888 4081

Para más información, visite nuestra página Web **www.xbox.com**

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, nombres de dominio, emails, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, nombre de dominio, email, logotipo, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios logo, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Desarrollado por Realtime Worlds, Inc. para Microsoft Corporation. Real Time Worlds y el logotipo de Real Time Worlds son marcas comerciales de Real Time Worlds.



Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.



Utiliza Bink Video. © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.



RenderWare es una marca comercial registrada de Criterion Software Limited. Partes de este software son © 1998-2005 Criterion Software Limited y sus licenciadores.

Havok Software© Copyright 2005 Havok.com (o sus licenciadores). Todos los derechos reservados. Visita **www.havok.com** para obtener más detalles.

Partes de este software utilizan tecnología SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® es una marca comercial registrada de Interactive Data Visualization, Inc. Todos los derechos reservados.

Visita <http://www.crackdownoncrime.com>.